

SEMANA DEL 18 AL 22 DE MAYO DE 2020

CONCIENCIA FONOLÓGICA.

- **ACTIVIDAD: CONTAR SONIDOS SILÁBICOS.**

Objetivo: Identificar las sílabas dentro de las palabras.

SESIÓN 1. DIBUJAMOS TANTAS RAYAS COMO SÍLABAS TENGA LA PALABRA.

La persona adulta señala una imagen, el niño/a la nombra y da las palmadas.

La persona adulta vuelve a nombrar la imagen, pero en esta ocasión dibujará en un folio o en una pizarra, tantas rayas como sílabas tenga la palabra. Por ejemplo, GUITARRA _ GUI-TA-RRA **III**, PELOTA _ PE-LO-TA **III**, etc.,...

Después el niño/a hará lo mismo con la imagen que se le señale. Contará el número de sílabas a través de palmadas y dibujará tantas rayas como sílabas tenga la palabra.

Las imágenes propuestas para esta sesión son: BOTIJO, GUITARRA, PELOTA, CHORIZO, OVEJA, PAYASO, ARAÑA, MECHERO, BILLETE, CUCHARA, CAMISA, BOTELLA.

[Pincha aquí](#) 

SESIÓN 2. COMPLETAMOS TIRAS GRÁFICAS.

Se le mostrará al niño/a una ficha en la que aparecen varios objetos y debajo de cada objeto una tira gráfica.

Se nombra cada objeto, se palmea, se cuenta el número de palmadas y se coloca en la tira gráfica tantos círculos como palmadas tiene la palabra. En lugar de círculos se pueden colocar lentejas, botones, o cualquier otro objeto que entre en los recuadros de la tira gráfica.

Vamos a seleccionar grupos de palabras de 1, 2 y 3 sílabas: SOL, CARROZA, PUÑO, ENANO, POLLITO, NUDO, LATA, CAMA, LANA, CONEJO, MALETA, OLLA.

[Ver fichas](#) 

SESIÓN 3: Con las láminas proporcionadas en las sesiones anteriores, hacemos [DICTADOS SILÁBICOS SIN UTILIZACIÓN DE LAS IMÁGENES.](#)

A cada niño/a se le da una ficha con las tiras gráficas. Ahora se trata de que nombréis objetos de los que os proporcionamos la vez anterior, sin enseñar la imagen, ellos/as contarán el número de palmadas y colocarán en la tira gráfica tantas pegatinas como palmadas tiene la palabra. En lugar de pegatinas se pueden dibujar círculos, o colocar lentejas, botones, bolitas de papel, o cualquier otro objeto que entre en los recuadros de la tira gráfica.

Importante, se empieza SIEMPRE de izquierda a derecha, como cuando escribimos, y sin dejar cuadros o espacios vacíos, entre ellos.


La actividad se podrá repetir nombrando objetos de casa que sean monosílabos, bisílabos o trisílabos (1, 2 o 3 sílabas), como: VENTANA, MESILLA, PLATO, BUTACA, TENEDOR, MANTEL, MACETA, FREGONA, LUZ, LAVABO, BAÑERA, SAL, LÁMPARA, CORTINA, SILLÓN, COCINA, BANDEJA etc,... o diciendo los nombres de sus compañeros/as o familiares que tenga 1, 2 o 3 sílabas.

[Pincha aquí](#) 

- **ACTIVIDAD: AISLAR SÍLABAS.**

Objetivo: Buscar, agrupar, nombrar o dibujar objetos cuyo nombre empiece por una sílaba determinada.

SESIÓN 1: [BUSCAR PALABRAS QUE EMPIEZAN POR...](#)


Se les presenta a los niños/as una ficha con varios dibujos: MANO, ROSA, MALETA, LUNA, CONEJO, DADO. [Pincha aquí](#) 

Nombramos todos los dibujos, primero vosotros/as y luego los niños/as.

Observamos que hay uno metido dentro de un círculo. ¿Cuál es? Lo nombramos.

Les preguntamos cómo empieza "mano". Tendrán que contestar: "ma".

Se les pedirá que busquen y rodeen los otros dibujos que también empiezan por "ma".

- Este mismo ejercicio se hará con otros grupos de dibujos: LAZO, POZO, PERRO, LANA, LATA. Pincha aquí 

SESIÓN 2: AGRUPAR PALABRAS QUE EMPIEZAN POR LA MISMA SÍLABA.

Se presentan varios objetos o dibujos que empiecen por la misma sílaba.


Nombramos todos los dibujos, primero vosotros/as y luego ellos/as.

Les nombramos una sílaba determinada (que será la sílaba que tengan en común varios objetos).

Se trata de agrupar los objetos que empiecen igual, es decir, por la misma sílaba que vosotros/as habéis nombrado.

Por ejemplo:

LAZO- NUDO- LANA- BOTELLA- LATA. (Se trataría de agrupar todos los objetos que empiecen por "LA"). Modelo 

CASA- POZO- DEDO- CAMA- CAMISA. (Agruparían los objetos que empiecen por "CA"). Modelo 

- Esta actividad podéis hacerla con más objetos y sílabas que se os ocurran, siempre con vocabulario que conozcan. No hace falta dibujar o imprimir, se puede hacer con objetos reales que tengáis en casa y que empiecen por la misma sílaba, y que ellos/as los agrupen.

SESIÓN 3. NOMBRAR Y DIBUJAR PALABRAS QUE EMPIEZAN POR...

Reflexionamos en voz alta: "Voy a buscar una palabra que empiece por "ca": "CASA".

Los niños/as deberán de decir (de forma oral), objetos que empiecen por la misma sílaba. Por ejemplo: CAMA, CAMISA, CAJÓN, CAJA, CABEZA, CAMELLO, etc,...

Después de eso, dibujaremos objetos que empiecen por "CA".

- Se seguirá el mismo proceso anterior con otras sílabas, por ejemplo: **PA** (palo, papá, pala, pato, pata, pavo...); **BO** (bota, botón, bola, boca, boda, botella...); **LA** (lata, lápiz, lapicero, lazo, lana...).

MATEMÁTICAS.

Os informamos de que ya no se va ampliar más contenido en esta área. Los contenidos propuestos en la última sesión serán los que se trabajarán de aquí a final de curso, afianzando determinados conceptos y desarrollando capacidades necesarias para aprendizajes posteriores. Os recordamos cuáles eran y os proponemos una serie de actividades para esta semana en relación a ellos:

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

- **CONTEO.** Recitado hasta el 20. Conteo hasta el 10. Retrocuenta del 10 al 0. Quien domine el recitado hasta 20 y el conteo hasta 10 de forma natural, puede ir probando a ampliar cantidades. Si no, me quedo ahí.
- **SUBITIZACIÓN.** Hasta el 5.
- **EQUIVALENCIAS.** Emparejar hasta 7 elementos. Búsqueda de conjuntos equivalentes. ("Tantos como...").
- **LA DECENA.** Formar decenas con distintos materiales. Atadillos con palos de polo o palillos.
- **DESCOMPOSICIÓN:**

Reparto irregular. Hasta de 6 elementos a nivel manipulativo con diferentes materiales.


Reparto regular. Igual número de elementos en todos los conjuntos. Hasta 6 elementos.


- **PEQUEÑOS PROBLEMAS ORALES, O SITUACIONES DE LA VIDA REAL, Y SU ASOCIACIÓN CON LA OPERACIÓN CORRESPONDIENTE.**
No implica hacer operaciones de sumas y restas descontextualizadas y por escrito, se trata de aplicar operaciones a situaciones o problemas, verbalizando el proceso que se sigue, y resolviéndolos desde un punto de vista manipulativo (con materiales) y/o a través del conteo con dedos o cálculo mental.

También pueden inventar ellos mismos problemas o situaciones reales e intentar resolverlos.

- **SERIACIONES.**

ACTIVIDADES.

- Recta numérica. Contamos hasta el 10. "Localización del número intruso".
[Ficha](#) 

- conteo. "Saltamos" en la recta numérica. [Ficha](#) 





Descripción: Actividad asociada a la fábula "La liebre y la Tortuga". La liebre y la tortuga están haciendo una carrera. La liebre se encuentra en la SALIDA y la tortuga en la META. Sigue las indicaciones para las distintas situaciones:


-Situación 1. Pon el dedo en el cero, la liebre da 3 saltos hacia delante, ¿en qué número ha caído? Sin levantar el dedo del número en el que ha caído (el 3), la liebre da 3 saltos más, ¿en qué número está ahora? (6). Sin levantar el dedo del número (6), ¿cuántos saltos tiene que dar para llegar hasta la meta (hasta el 10)? La respuesta es 4.

-Situación 2. La liebre está en la salida (pon el dedo en el número 0), y da 5 saltos hacia delante, ¿en qué número ha caído? (el 5). Sin levantar el dedo del 5, da dos saltos más, ¿en qué número está ahora? (7). ¿Cuántos saltos tiene que dar para llegar hasta la meta (hasta el 10)? La respuesta es 3.

-Situación 3. Ahora es el turno de la tortuga. Pon el dedo en la meta (en el número 10) y cuenta hacia atrás hasta llegar a la salida, donde está la liebre (Retrocuenta del 10 al 0).

-Situación 4. Pon el dedo en la meta (nº 10), la tortuga da 4 pasos hacia atrás, ¿en qué número ha caído? (la respuesta es 6). Sin levantar el dedo del 6, da 3 pasos más hacia atrás, ¿en qué número está ahora? (3). Por último, da 3 pasos más hacia atrás, ¿qué ha pasado? (Respuesta: ha llegado a la salida, donde está la liebre).

- Recta numérica. Cadena bidireccional. [Fichas](#)  
- Seriaciones de tipo **AB**. Consiste en continuar la serie iniciada siguiendo el mismo patrón, en este caso lo que cambia es el color. La segunda ficha está en blanco, para que los niños/as elaboren sus propias series de tipo AB (ABABAB...). [Fichas](#)  

- Seriaciones del tipo **ABB**. Consiste en continuar la serie indicada siguiendo el mismo patrón. Cambia el color. (ABBABBABB...). Tanto esta actividad como la anterior se pueden realizar en ficha o con materiales que tengamos en casa, como encajables, policubos, ensartables, etc,... siempre que se respeten los atributos propuestos (forma, color, tamaño). [Ficha](#) 

DOMINÓ.

En estos momentos en los que tenemos, y debemos, permanecer más tiempo en casa, los [juegos de mesa](#) son una de las opciones que se están llevando a cabo como forma de entretenimiento.

En el caso del dominó además de ofrecer momentos de diversión también aporta muchos beneficios a nivel no sólo cognitivo sino también afectivo.

El [dominó](#), al ser un juego sencillo se convierte en accesible para nuestro alumnado y para los mayores.

Este juego ofrece al alumnado múltiples ventajas, como:

- 1.- Favorecer la [concentración](#) y la **memoria** para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes.
- 2.- Mejora el **conocimiento matemático** al tener que contar los puntos de las fichas, así como las secuencias numéricas.
- 3.- Favorece las **habilidades interpersonales** y la [socialización](#) al ser un juego que se practica entre varios jugadores.
- 4.- Ayuda a controlar las emociones de los niños/as tanto cuando ganan como cuando pierden, además de **favorecer su paciencia** esperando su turno para jugar.

Quien no disponga de un Dominó en casa, lo puede construir de forma casera. Os pueden ayudar los siguientes enlaces donde, aparte de los modelos a reproducir, también encontraréis diferentes tipos de dominó.

<https://www.recursosep.com/2017/08/24/5-dominos-descargables-para-educacion-infantil-numeros-formas-y-colores/>

<https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/05/como-disenar-tu-propio-juego-de-dominio.html>

Como veis, la propuesta de esta semana es ir familiarizándose con el dominó.



Para jugar al dominó son necesarias 28 fichas rectangulares. Cada ficha está dividida en 2 espacios iguales en los que aparece una cifra de 0 hasta 6. Las fichas cubren todas las combinaciones posibles con estos números.

Se puede jugar con 2, 3 ó 4 jugadores, o por parejas.

El objetivo del juego es colocar todas tus fichas en la mesa antes que los contrarios y sumar puntos. El jugador que gana una ronda, suma puntos según las fichas que no han podido colocar los oponentes.

La partida termina cuando un jugador o pareja alcanza la cantidad de puntos indicada en las opciones de mesa.



Esperamos que disfrutéis de la semana. Ya estamos en Fase 1, pero en la medida de lo posible hay que ser prudentes y cuidarse mucho.

En primer lugar, hay que recordar que las salidas para los más pequeños son de gran importancia. El objetivo es que el niño/a pueda tomar aire y permitirle disfrutar bajo control de un entorno próximo y controlado. Pero hay que acompañar esa salida con algo de actividad para favorecer el desarrollo psicomotor de nuestro alumnado.

Montar en bicicleta puede mejorar la coordinación, el equilibrio y la fuerza en la parte inferior del cuerpo.

Pueden jugar a cualquier tipo de deporte (es complicado jugar al fútbol solo con dos personas (ya sea mamá o papá y su hijo/a, pero la imaginación también está ahí), que incluya una pelota y potenciar las habilidades motoras del alumnado. Por ejemplo, si jugáis a botar una pelota, a lanzarla, a andar con ella botando, ... estará mejorando la coordinación mano-ojo y también estará fortaleciendo sus brazos. La práctica de deportes con pelota es una gran manera de que quemen sus energías, que lo pasen en grande y que además el tiempo se le pase rápido.

Ya queda menos para la nueva normalidad. 😊

Un abrazo de las señas.